Hledání digitálních nástrojů

Relevantní scénář únikové místnosti a zdroj projektu	• ER2 Úprava videa a fotografií • ER6 Online influenceři
Cílová skupina a potřeby	• **Věkové rozmezí:** 15–25 let • **Velikost skupiny:** 3–6 účastníků • **Předpoklady:** Základní zkušenosti se smartphony, aplikacemi pro zprávy a webovou navigací
Délka trvání	45-60 minut
Cílové oblasti kompetencí	• Spolupráce prostřednictvím digitálních nástrojů • Efektivní komunikace a sdílení dat • Správa digitálního obsahu a pracovních postupů
Cíle	• Používejte spolupracující digitální platformy k týmové práci • Procházejte mobilní nebo webové nástroje pro přístup k úkolům a jejich dokončení • Vytvářet, pojmenovávat a organizovat sdílené digitální dokumenty a aplikovat společná organizační pravidla • Komunikujte jasně prostřednictvím digitálních zpráv a úkolových instrukcí
Materiály a vybavení	• Chytré telefony nebo tablety (alespoň 1 na 2 účastníky) • Internetové připojení • Přístup ke sdílenému digitálnímu prostoru (sdílené dokumenty jako Google Docs, OneDrive nebo Dropbox)

	• QR kódy (tištěné) • Pera a papír (volitelná záloha)
Užitečné zdroje	• Microsoft - Průvodce rychlým startem OneDrive • Kimbell - Spolupráce s Google Docs: Uživatelský průvodce • Generátor QR kódů Me- (pro přípravu trenéra) • Miro - 10 příkladů Kanban tabule, jak něco vyřídit
Nastavení	• Připravte sdílený digitální pracovní prostor. • Vytvořte QR kódy odkazující na digitální úkoly nebo nápovědy. • Před začátkem se ujistěte, že všichni účastníci mají přístup na vybranou platformu. • Pokud je počet zařízení omezený, přiřaďte jedno zařízení na tým.
Krok za krokem instrukce	**Krok 1 – Briefing mise (5 minut)** Účastníci jsou informováni, že vstupují do digitálního manažerského týmu. Systém je neorganizovaný a komunikace selhává. Jejich úkolem je obnovit pořádek pomocí digitálních nástrojů, aby společnost zachránili před chaosem. **Krok 2 – Výzva s navigací QR (15 minut)** Hráči skenují QR kódy rozmístěné po místnosti, aby: • Přístup k instrukcím a šablonám úkolů • Procházejte mezi různými digitálními prostory (dokumenty, složky, formuláře) Potřebují QR kódy, aby se dostali ke všem dokumentům.

	Krok 3 – Puzzle digitální organizace (10 min) Účastníci přeskupují neuspořádnou digitální složku: • Přejmenujte a uspořádejte soubory do správných složek • Nastavte správná oprávnění ke sdílení **Krok 4 – Digitální komunikační mise (10 min)** Účastníci obdrží fragmentované instrukce prostřednictvím screenshotů chatu nebo komentářů k dokumentu. Musí: • Úkoly upřesněte digitálně • Přiřaďte role a úkoly **Krok 5 – Úkol společného dokumentu (15 min)** Účastníci musí společně dokončit sdílený dokument: • Dodržujte pojmenovací konvence • Vložit přiřazený obsah • Vyhněte se přepsávání práce ostatních K úspěchu je potřeba jasná digitální komunikace. Jakmile je veškerý obsah dostatečně dokončen s vhodnými nastaveními ve správných složkách a podle pokynů uvedených v QR kódech, hra končí a digitální prostor společnosti je nyní v pořádku.
Otázky k výslechu	• Co způsobilo zmatek v digitální komunikaci? • Proč je pojmenovávání a organizace souborů, složek a úkolů důležité v týmové práci? • Jak se digitální spolupráce lišila od osobní spolupráce?
Hodnocení a hodnocení	• Pozorování, jak účastníci využívali nástroje společně a efektivně • Kvalita a jasnost digitální komunikace • Reflexe: "Digitální návyky změním nebo zlepším"

Varianty a adaptace	• **Nízkotechnologická verze:** Používejte screenshoty a tištěné návrhy místo připojených nástrojů. • **Začátečnické skupiny:** Zaměřte se na jednu klíčovou platformu. • **Pokročilé skupiny:** Přidejte více časového tlaku, rozmanitější soubory nebo současnou úpravu dokumentů. • **Neurodiverzní žáci:** Přidejte jasné instrukce, vizuální ikony, zjednodušené struktury složek.
Tipy pro trenéry	• Vyberte nástroje, se kterými se účastníci pravděpodobně setkají. • Zdůrazňujte proces a týmovou práci před rychlostí. • Povzbuzujte týmy, aby plánovaly před digitálním jednáním. • Připomeňme účastníkům, že chyby jsou součástí učení digitální spolupráce.
Reference a další literatura	• Evropský sociální fond Plus. (2025). *Digitální práce pro mládež*. • Evropská komise. (2025). *DigComp 3.0: Evropský rámec digitálních kompetencí*.

Spolufinancováno Evropskou unií

Financováno Evropskou unií. Názory vyjádřené jsou názory autora a neodráží nutně oficiální stanovisko Evropské unie či Evropské výkonné agentury pro vzdělávání a kulturu (EACEA). Evropská unie ani EACEA za vyjádřené názory nenese odpovědnost.

Kód projektu: 2023-2-LT02-KA220-YOU-000183156